

## 2014（平成 26）年度のネットワーク情報学部

## 異動

2014 年 4 月 1 日付けで、河野敏鑑講師、高野祐一講師、小田切健太講師が就任した。

2014 年 4 月 1 日付けで、飯塚佳代准教授が教授に、藤原正仁講師が准教授に昇格した。

## 行事

2014 年 7 月 26 日に、プロジェクト中間報告会が開催された。

2014 年 7 月 31 日-8 月 1 日に、卒業演習前期発表会が開催された。

2014 年 12 月 21 日に、プロジェクト発表会が開催された。

2015 年 1 月 23-24 日に、卒業演習後期発表会が開催された。

2015 年 2 月 7-8 日に、第 11 回コウサ展が日本科学未来館 7 階会議室 2,3 にて開催された。

## 2014 年度プロジェクトテーマ

ID	テーマ	担当教員
1	EZD2D Library	飯田周作
2	経営大戦～経営分析学習シミュレーションゲーム～	石鎚英也
3	自分の体を使う直観操作ロボット～私たちは自分の体をインターフェースとできるか～	石原秀男
4	～Plus Notes～大学内で学生によるノート共有の場	江原淳/河野敏鑑
5	SENAMIGO ー専修大学生限定 SNS ー～新たな繋がりへの輪の支援～	巖基珠
6	リスとステップ	神白哲史
7	近くて遠い人を繋げるコミュニケーションツールの提案	上平崇仁
8	mogpac 食物アレルギー情報の伝達と共有を正確に	栗芝正臣
9	ーおしゃべり旅行計画ー TOKOTOKO	小林隆
10	食べてみ～る？ー食事をもっと楽しくする幼児向け AR アプリー	佐藤慶一
11	社会における高齢者の実態	砂原由和
12	NECOLLE(Network Information collection)	高野祐一
13	SNS～専大のネ学生に向けた履修登録支援サイト～	田中稔
14	Connect people with music	中村友保
15	数学×ネットワーク	野村亮
16	かわさきワンセグ	福富忠和/佐竹弘靖
17	楽しい・新しい・面白いを目指すゲーム開発プロジェクト	藤原正仁
18	FLIENCE	松永賢次
19	楽しく継続できるプログラミング教材アプリケーション	望月俊男
20	新しい支払い方法である、「任価方式」の提唱と普及	本江渉
21	Pictuary～増やそう、ネ学のつながり～	山下清美
22	Break The Wall	吉田享子
23	未来の水不足に備えて今できること～節水・節エネプロジェクト～	綿貫理明
24	専大生ための買い忘れ防止アプリ～Todo ナビ～	鈴木裕信
25	TwiMe	沼晃介
26	紙とサイコロのコミュニケーション～アイスブレーキング×テーブルトーク RPG～	仲俣暁生

## 2014 年度卒業演習テーマ（最終報告書）

氏名	テーマ	指導教員
大輪一史	旅行の復路を楽しむための地図サービスの提案	上平崇仁
阿久津昂貴	なぜセルフパブリッシングは旨みがないのか～KDP 作家の視点から～	仲俣暁生
鈴木尚子	多次元尺度構成法による巡回セールスマン問題へのアプローチ	飯田周作
栗島潤	手から見る情報の内側と外側の相互作用	上平崇仁
栗田祐之	「ノンフィクションをセルフパブリッシング」～ネ学生×プロボクサー＝ ～	仲俣暁生
鈴木智久	料理イベントに着目した異文化交流のためのコミュニケーションデザインの提案	上平崇仁
伊藤大智	文系大学生による数学の苦手意識から学習の学び直しへのアプローチ	野村亮
峯村大樹	歩数計則を行うウェアラブル端末の開発	飯田周作
眞嶋萌絵	おひとりさまの恋愛結婚事情－男女交際・未婚化の比較分析－	佐藤慶一
大澤愛花/古飯塚譲	ガールズバンド「パラボラ」のミュージックビデオ制作	福富忠和
財部早織	家族形態の移行期におけるミドル女性のためのライフログツールのデザイン	上平崇仁
榎戸咲仁	幼児期における親子のスマートデバイス利用のあり方に関する研究	望月俊男
神松慶輔	草食系男子には彼女がいないのか？－交際相手の有無に関するロジスティック回帰分析－	佐藤慶一
永岡有沙	思い出として振り返るためのアナログ写真の活用提案	山下清美
村松恵梨/飛鳥隆登/戸高佑樹/中野亜沙子	館山市の人口増加を目的とした番組制作	福富忠和
大塚尚幸	「マジック」×「iPad」による参観型読み聞かせ	栗芝正臣
片野実	欧州における盆栽需要に対する流通プロセスの提案－日本盆栽の振興のために－	吉田享子
関千裕	脱スマホアプリ	神白哲史
平井宏祐	カルタ遊びを利用した知育アプリ Mojiel の開発	吉田享子
小杉周作	Web カメラを使用した入力デバイスの制作	石原秀男
鈴木友也	宝くじにおける消費者行動の分析	江原淳
姫献英	外国人にやさしい食券システムのデザイン	佐竹弘靖
齋藤亜沙美	健康食品の類型からみた消費者属性	江原淳
丸山遼大	次世代自動車に対する潜在ニーズの特性分析	佐藤慶一
香津達也	脳卒中患者のためのリハビリテーションの提案	栗芝正臣
三浦和真	ゲームメカニクスを応用した多摩区観光アプリケーションの開発	藤原正仁
谷口智輝	画像処理による汎用デバイスの開発	石原秀男
坂本量平	文字列の代数-「引き算」ができる文字列「符号付文字列」の実装-	野村亮
小野元春	視覚障害者のための障害物検知システムの実装	飯田周作
堀江直人	腕の動きを活用した入力デバイスの開発	飯田周作
湯山論	伝統工芸職人とユーザーが共創するものづくりウェブサービスの提案	上平崇仁
齋藤千明	Amazon の財務分析	児玉万里子
江本夏輝	足し算引き算を楽しく反復練習するためのカードゲームの開発	栗芝正臣
平田一紗	手袋型電子楽器の制作	石原秀男
萩原江李	心と身体をつながりの追究	砂原由和
吉田定秀	視覚障がい者が「能動的」に楽しめるダンスゲームの開発	吉田享子
平澤蓮	Web Application Security の導入教育のための演習環境に関する研究	松永賢次
廣田論/原田昌和	新しいパーソナルモビリティの開発	石原秀男

平山智也	LINE スタンプにおける感情表現の分析と次世代コミュニケーションツールの検討	上平崇仁
赤石あずさ	児童育成施設における自作メッセージギフトのためのツールキット開発	上平崇仁
井無田真人	数学における「内的必要感」、「内的関係性」を高める視覚教材開発	野村亮
関根政暢	線の形状に喚起される感情—楽観度による感じ方の差異—	山下清美
春山優衣	『観光地』がない地域を活性化させる、ゲーミフィケーションを用いた O2O システムの作成と検証	佐竹弘靖
小安美菜子	「富岡工女」 富岡製糸場で働く工女に着目したアニメーション制作	藤原正仁
宮脇光輝	タンジブル UI を用いた生態系学習教材の開発	栗芝正臣
河又翔平	社会内における個人の絶対的立ち位置を示すビジュアルライゼーションシステム	上平崇仁
飯田隼	テレビゲームの利用経験からみる青少年の親子関係	山下清美
清水志純/寰口直行/斎藤真希	教科「情報」映像教材データベース iTube	福富忠和
諸星真梨奈	現代人の読書との関わり方—環境とメディアの影響—	佐藤慶一
菅谷祐一	乗馬・舞台から客観的視点を獲得する	仲俣暁生
久保田夕貴	成人移行期における親子関係が他者共感に与える影響	山下清美
大西啓介	バイクカルチャーを映像で紹介する	福富忠和
海老原直人	データを使用した「消費者行動の分析」	江原淳
新見知沙	防災に対する意識と対策行動の実態	佐藤慶一
中川朋美	グループワークの議論におけるアイデアの可視化を支援するツールの開発	上平崇仁
北山ゆかり/山崎希	個人経営店の Web サイト制作と運営サポート	福富忠和
佐久間美穂	外国人留学生の日本観光からみる観光促進へのヒント	佐竹弘靖
久保友基	知識プロセスマイニングを適用した情報サービス保守プロセスの分析と改善	小林隆
安藤唯	デジタルサイネージを利用した都市設計	佐竹弘靖
山本夢	男性同性愛に関する情報付与が当事者に対する印象の変化に及ぼす影響—女子大学生の量的・質的データからの考察—	田中稔
高梨晃広	古着ファッションにおけるコーディネート創造者に関するエスノグラフィー	上平崇仁
市村俊介	ロケットの飛翔距離測定ユニットの作成	石原秀男
羽石篤史	音楽ゲームコントローラーの制作	石原秀男
青木大知	ゲーム性のある生活用ガジェットの開発	飯田周作
村越菜央	海外旅行者のための簡単に痛みを表現するツールの開発	栗芝正臣
小菅航平	科学ボランティア団体と市民をつなぐコミュニティサイトの構築	上平崇仁
笠岡麻衣子	日用品・食品に対するリスク回避行動の要因分析	佐藤慶一
世良安里	プロゲーマーのキャリア・トランジション	藤原正仁